

**PENGEMBANGAN CERITA RAKYAT BERBASIS BUDAYA  
LOKAL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL  
ANIMASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG**



**Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN CERITA RAKYAT BERBASIS BUDAYA  
LOKAL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL  
ANIMASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam  
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh :**

**EKA PUTRI NINGSIH  
NPM : 1611100471**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A**

**Pembimbing II : Anton Trihasnanto, M.Pd**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442/2021**

## ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari identifikasi masalah yaitu belum ada pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual animasi pada mata pelajaran bahasa Lampung serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Dalam mengenalkan cerita rakyat serta budaya lokal diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran menggunakan media audio visual animasi salah satunya. Sehingga perlu dikembangkan cerita rakyat berbasis audio visual animasi pada mata pelajaran bahasa Lampung sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran audio visual berupa cerita rakyat berbasis budaya lokal Lampung. Media audio visual animasi dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik mengenali, mencintai dan termotivasi belajar mengenai kebudayaan Lampung melalui cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk animasi. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi, didapat data dari para ahli skor rata-rata presentase ahli materi 85% dikategorikan sangat layak, skor ahli bahasa sebesar 80% dikategorikan sangat layak, dan skor ahli media sebesar 80% dikategorikan sangat layak. Respon pendidik memperoleh rata-rata presentase nilai 80% dikategorikan sangat layak. Respon peserta didik dalam uji kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 84,8% dikategorikan sangat layak, sedang dalam uji kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 86,7% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : *Cerita rakyat, media pembelajaran, audio visual, animasi, kebudayaan Lampung*

## SURAT PERTNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eka Putri Ningsih  
NPM :1611100471  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunkan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung**” adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,.....2021

Penulis

Eka Putri Ningsih

NPM. 1611100471





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260


**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi :** PENGEMBANGAN CERITA RAKYAT  
BERBASIS BUDAYA LOKAL DENGAN  
MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL  
ANIMASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
LAMPUNG  
**Nama :** Eka Putri Ningsih  
**NPM :** 1611100471  
**Prodi :** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas :** Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

  
**Dr. Sovia Mas Ayu, M.A.**  
**NIP. 197611302005012006**

**Pembimbing II**

  
**Anton Trihasnanto, M.Pd**  
**NIP.**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi PGMI**

  
**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung/Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN SCERITA RAKYAT  
BERBASIS BUDAYA LOKAL DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA LAMPUNG** yang disusun oleh : **EKA PUTRI NINGSIH,  
NPM 1611100471**, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munasosyah di  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada  
Hari/Tanggal : Kamis/1 Juli 2021 pukul 15.00 s.d 17.00 WIB

**Ketua** : Syofnidah Ifrianti, M.Pd. (.....)

**Sekretaris** : Yudesta Ervayliana, M.Pd. (.....)

**Penguji Utama** : Nurul Hidayah, M.Pd. (.....)

**Penguji I** : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A. (.....)

**Penguji II** : Anton Trihasnanto, M.Pd. (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

NIR.196408281988032002

## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا  
إِنْ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu.

Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”.

(Qs. Al-Hujurat: 13)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Latjnah Pentashilan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT Citra Mulia Agung, 2027), h. 78

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada orang tuaku Bapak Sugiyanto dan Ibu Urip Nasriyah dan seluruh keluargaku tercinta. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis lahir di Sumberejo, 21 November 1997. Dari pasangan Tn. Sugiyanto dan Ny. Urip Nasriyah, yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Lahir dan besar di kabupaten Lampung Timur, Kecamatan Way Jepara. Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari TK Pertiwi Sumberejo, kemudian berlanjut ke Madrasah Ibtidaiyah Manbaul Ulum (MIMU) Sumberejo, berlanjut ke SMP Negeri I Way Jepara kemudian berlanjut ke SMA Negeri I Way Jepara lulus pada tahun 2016 dan melanjutkan ke perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung fakultas tarbiyah dan keguruan pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis telah aktif dalam organisai Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Lampung Timur sejak 2015, menjadi pelatih pendamping PASKIBRAKA dari tahun 2017-2019 di asrama desa bahagia Kabupaten Lampung Timur.

Bandar Lampung,..... 2021

Penulis

**EKA PUTRI NINGSIH**

**NPM.1611100471**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi strata satu (S1) fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menerima banyak dukungan dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini. Rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Ibu Sovia Mas Ayu, M.A, selaku pembimbing I terimakasih atas bimbingannya dalam mengarahkan dan memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
4. Bapak Anton Trihasnanto, M.Pd, selaku pembimbing II terimakasih atas bimbingannya dalam mengarahkan dan memotivasi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Bapak Dr. Nasir, M.Pd, Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd,I, Ibu Diah Rizki, S.Pd, Ibu Ayu Reza Setyaningrum, M.Pd, Ibu Yulianti, M.Pd.I selaku validator ahli yang telah memberikan penilaian dan masukan dari produk yang penulis kembangkan.
7. Bapak Ir. Fauzan dan Ibu Julianti yang telah menjadi orang tua kedua di rantau.
8. Nofen Efendi, Gilang Roby Ismoyo, Beny Heryansyah, Rinda Nurhuda, Alline Visca Jayanti. Keluarga besar Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Lampung Timur.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah di sisi Alla SWT. Dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, 1 Juli 2021  
Penulis

**EKA PUTRI NINGSIH**  
**NPM.1611100471**



## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN JUDUL .....	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk.....	10

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model .....	12
B. Acuan Teoritik.....	16



1. Cerita Rakyat .....	16
a. Pengertian Cerita Rakyat .....	16
b. Jenis-jenis Cerita Rakyat .....	17
c. Fungsi Cerita Rakyat .....	18
2. Kebudayaan Lokal .....	19
a. Pengertian Kebudayaan Lokal .....	19
b. Fungsi dan Ciri Kearifan Lokal .....	19
c. Wujud dan Unsur Kebudayaan .....	21
3. Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran .....	25
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	26
d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media .....	29
4. Media Audiovisual.....	30
5. Animasi.....	31
6. Penelitian Relevan .....	34

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
B. Karakteristik dan Sasaran Penelitian .....	34
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	34
D. Langkah-langkah pengembangan Model .....	35
E. Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	41

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran .....	48
B. Pembahasan.....	76

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82

### **DAFTAR RUJUKAN**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen ahli materi .....	41
Tabel 3.2 Instrumen ahli bahasa .....	42
Tabel 3.3 Instrumen ahli media .....	42
Tabel 3.4 Kreteria skor yang digunakan pengembangan dalam memberikan penilaian cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audiovisual pada mata pelajaran Bahasa Lampung .....	43
Tabel 3.5 Tabel skala kelayakan .....	44
Tabel 4.1 Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan ..	48
Tabel 4.2 Hasil validasi materi I.....	56
Tabel 4.3 Hasil validasi materi II .....	58
Tabel 4.4 Hasil validasi bahasa I.....	61
Tabel 4.5 Hasil validasi bahasa II.....	63
Tabel 4.6 Hasil validasi media I .....	67
Tabel 4.7 Saran dan masukan validator materi .....	69
Tabel 4.8 Saran dan masukan validator bahasa .....	71
Tabel 4.9 Hasil respon pendidik .....	72
Tabel 4.10 Hasil uji coba kelompok kecil .....	73
Tabel 4.11 Hasil uji coba kelompok besar.....	74

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2.1	Langkah pengembangan model ADDIE .....	31
Gambar 3.1	Tahap pengembangan model ADDIE .....	38
Gambar 4.1	Storyboard .....	51
Gambar 4.2	Pembuatan karakter.....	52
Gambar 4.3	Pembuatan animasi .....	52
Gambar 4.4	Proses rendering.....	53
Gambar 4.5	Opening video.....	54
Gambar 4.6	Cuplikan cerita.....	54
Gambar 4.7	Bagian akhir video .....	55
Gambar 4.8	Grafik hasil validasi materi I.....	58
Gambar 4.9	Grafik hasil validasi materi II .....	60
Gambar 4.10	Grafik hasil validasi bahasa I .....	63
Gambar 4.11	Grafik hasil validasi bahasa II.....	66
Gambar 4.12	Grafik hasil validasi media.....	68
Gambar 4.13	Perbaikan penulisan aksara .....	70
Gambar 4.14	Perubahan video.....	71
Gambar 4.14	Hasil uji kelompok kecil dan hasil uji kelompok besar.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Pra Penelitian SD 1 Kedaton .....	ii
Lampiran 2. Surat Balasan Pra Penelitian SD 1 Kedaton .....	iii
Lampiran 3. Silabus .....	iv
Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Materi 1 .....	v
Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Materi 2 .....	xi
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 1 .....	xxiv
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 2 .....	xxv
Lampiran 8 Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa1 .....	xxvi
Lampiran 9.Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa 2.....	xxvii
Lampiran10. Berita Acara Validasi Ahli Bahasa .....	xxvii
Lampiran 11.Instrumen Uji Ahli Bahasa 1 .....	xxix
Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Bahasa 2.....	xxxv
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa1 .....	xl
Lampiran 14. Surat Keterangan Validas Ahli Bahasa 2.....	xli
Lampiran 18. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 1 .....	xlii
Lampiran 9.Surat Pengantar Validasi Ahli Media 2.....	xliii
Lampiran10. Berita Acara Validasi Media .....	xliv
Lampiran 11.Instrumen Uji Ahli Media 1 .....	xlv
Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media 2. ....	xlvi
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 1.....	lvii
Lampiran 14. Surat Keterangan Validas Ahli Media 2.....	lviii
Lampiran 15. Surat Penelitian SDN 1 Kedaton .....	lix
Lampiran 16. Surat Balasan Penelitian SDN 1 Kedaton .....	lx
Lampiran 17. Surat Penelitian MIMU Sumberejo .....	lxi
Lampiran 18. Surat Balasan MIMU Sumberejo .....	lxii
Lampiran 19. Instrumen Respon Pendidik 1 .....	lxiii
Lampiran 20. Instrumen Respon Pendidik 2.....	lxvi
Lampiran 21. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil .....	lxix
Lampiran 22. Sampel Respon Pesrta Didik Uji Kelompok Besar .....	lxxv
Lampiran 24. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil .....	lxxvi
Lampiran 25. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar .....	lxxvii
Lampiran 26. Pengesahan Seminar Proposal .....	lxxxiv

Lampiran 27. Kartu Konsultasi Pembimbing 1 .....	lxxxvi
Lampiran 28. Kartu Konsultasi Pembimbing 2 .....	lxxxvii
Lampiran 29. Dokumentasi .....	lxxxviii



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Keberagaman kebudayaan disetiap negara di dunia memiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda. Indonesia merupakan negara di bagian Asia Tenggara yang berada diantara benua Asia dan Australia serta diantara samudra pasifik dan samudra Hindia yang dilintasi oleh garis katulistiwa. Indonesia dikatakan sebagai Negeri Saba karena kekayaan alamnya yang melimpah ruah, baik di darat, laut maupun di udara.<sup>2</sup>Terdiri dari kumpulan kepulauan yang terbentang dari Sabang di ujung Aceh hingga ke Merauke di ujung Papua. Indonesia sejak tahun 1960 sampai dengan 2010 mengalami peningkatan jumlah penduduk yang tajam, dari 91 juta pada tahun 1961 menjadi 235 juta jiwa ada tahun 2010. Bahasa daerah kurang lebih 700 bahasa, dengan kelompok etnik kurang lebih 300 suku bangsa serta 6 agama yang sekarang diakui di Indonesia. Negara Indonesia yang dikenal dengan nusantara dengan bersemboyan Bhineka Tunggal Ika berbeda – beda namun tetap satu yang berideologikan dengan pancasila dan UUD 1945.

Penduduk Indonesia yang tersebar diseluruh penjuru negeri dengan kondisi geografis yang berbeda dari pesisir, tepian hutan, pedesaan, perkotaan, pegunungan, dataran rendah dan dataran tinggi, hidup berdampingan dengan latar belakang yang beragam menjadikan masyarakat Indonesia memiliki keberagaman, dari setiap daerah membentuk kebudayaan yang khas setiap daerahnya yang biasa disebut dengan kearifan lokal. Dalam bahasa asing sering disebut dengan *local wisdom*. Secara etimologi, istilah *wisdom* dapat diartikan sebagai “kearifan atau kebijaksanaan”, sedangkan *local* secara spesifik menunjuk pada

---

<sup>2</sup> H.E Mulyasa, *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h.19

suatu daerah setempat.<sup>3</sup> Kearifan lokal Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki tradisi dan adat istiadat yang berbeda yang di pengaruhi oleh kondisi suatu daerah tersebut. Kondisi tersebut memperkaya keberagaman budaya yang menjadikan indonesia memiliki ciri khas tersendiri di mata dunia. Kearifan lokal atau *local wisdom* dapat dipahami sebagai kemampuan seorang dalam berperilaku atau bersikap dengan menggunakan akal budinya di daerah setempat.

Salah satu kearifan lokal yang berkembang ditengah masyarakat Indonesia adalah cerita rakyat yang merupakan cerita yang secara turun temurun diceritakan sebagai alat peyampai pesan – pesan moral diberbagai daerah. Menurut Danandjaya cerita rakyat adalah bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dalam masyarakat tradisional dan disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standart disebarkan diantara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama<sup>4</sup>. Cerita rakyat yang berkembang ditengah masyarakat merupakan cerita yang turun temurun di ceritakan orang tua kepada anak – anaknya sewaktu kecil, biasanya cerita ini memiliki pesan moral untuk sang anak mengambil makna dalam sebuah cerita tersebut. Hal tersebut diharapkan agar anak memiliki wawasan, cara berfikir, cara bertindak, dan menyelesaikan masalah sesuai dengan norma dan ciri ke-Indonesiaannya.

Menurut wawancara yang telah dilakukan peneliti pada saat pra penelitian berlangsung, Pengajar belum menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran, dikarenakan belum banyak media audio visual yang ada dipasaran dan sumber belajar yang digunakan adalah buku dari dinas pendidikan.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Faisol,Binti Mariatul Kiptiyah, “Kearifan Lokal Dalam Cerita Sebagai Media Pendidikan Karakter untuk Mmembentuk Literasi Moral Siswa”. Bibliotika Journal, Vol.1.No.2 (2017), h.60

<sup>4</sup> Nunung Fatimah, “Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penunjang Gerakan Literasi)”, Nosi Journal, Vol.5.No.3 (Februari 2017)

<sup>5</sup> Kusumawati, Wawancara dengan penulis, MIN 1 Bandar Lampung, Bandar Lampung, 29 November 2019

Media online sebenarnya sudah ada yang mempublikasi cerita rakyat dengan animasi ada juga yang berupa gambar suara. Tetapi belum ada yang menggunakan bahasa lampung dalam media tersebut. Di sekolah peserta didik dari beragam suku menggunakan bahasa Indonesia, bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa negara<sup>6</sup>. Tapi mempelajari kebudayaan tempat dimana kita tinggal sangatlah penting. Mempelajari budaya lampung baik bahasa maupun adat istiadat merupakan sebuah keharusan, sebagai penerus generasi seharusnya peserta didik diajarkan kebudayaan daerah yang menjadikan ciri khas dan pembeda dan mengenal beragam kebudayaan yang dimiliki supaya tidak luntur karena jaman. Melalui cerita rakyat dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan banyak kebudayaan yang dimiliki daerah tersebut, karena setiap daerah biasanya memiliki cerita rakyat nya masing – masing.

Bercerita membantu anak memperoleh pengetahuan dari apa yang mereka dengar, Pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.<sup>7</sup> Sebuah pengetahuan dapat melekat kepada anak jika mereka merasakan apa juga hal yang mereka pelajari dan menjadi sebuah kebiasaan. Begitu pula cerita rakyat berbasis dengan kebudayaan lokal diharapkan menjadi sebuah sarana mengenalkan budaya dan karakter bangsa. Pada dasarnya pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal tak lepas dari lingkungan peserta didik berada, terutama budayanya.<sup>8</sup> Budaya menyebabkan anak tumbuh dan berkembang di lingkungan mereka tinggal ke lingkungan yang lebih luas. Apabila anak menjadi asing dengan

---

<sup>6</sup> Nurul Hidayah, “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, *Jurnal Terampil*, Vol.2, No.2 (Desember 2015), h.190

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok:Raja Grafindo Persada, 2017), h. 10

<sup>8</sup> Zainal Aqib, Ahmad Amrullah, *Pedoman Pendidikan budaya dan Karakter bangsa*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h.45



budaya bangsa sendiri maka mereka akan mudah menerima budaya dari luar tanpa proses pertimbangan. Kecenderungan ini terjadi karena anak tidak memiliki norma dan nilai budaya nasionalnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan pertimbangan.

Cerita yang didongengkan biasanya akan melekat kepada sang pendengar dan biasanya akan di ceritakan kembali kepada orang lain. Hal tersebut terkait dengan pemerolehan bahasa anak, pemerolehan bahasa adalah proses yang digunakan oleh anak-anak dalam memiliki kemampuan berbahasa, baik berupa pemahaman ataupun pengungkapan, yang berlangsung secara alami, dalam situasi non formal, spontan, dan dalam konteks berbahasa yang bermakna bagi anak.<sup>9</sup> Perkembangan bahasa anak adalah suatu rangkaian kesatuan kegiatan ucapan dari sederhana menuju ucapan yang utuh. Perkembangan bahasa tidak lepas dari kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dalam Al-qur'an telah disebutkan mengenai potensi manusia dalam berbahasa diantaranya pada Q.S. Al-Baqarah 31-32:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (١٣) قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا بِمَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ (٣٢)

Artinya: *Dan dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepadaku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!” (31) Mereka menjawab, “Maha suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkau-lah yang Maha mengetahui, Maha Bijaksana.”(32) (Q.S. Al-Baqarah 31-32)*

Ayat tersebut menjelaskan manusia diberikan kemampuan untuk berbahasa dan siap menerima, merespon serta

---

<sup>9</sup> Esti Ismawati dan Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h.14

mengolahnya sehingga ia dapat memahami pesan yang disampaikan kepadanya dan dapat mengirimkan pesan baru kepada lawan bicaranya.

Perkembangan teknologi informasi serta arus globalisasi yang berkembang pesat membuat masyarakat tradisional beralih menjadi masyarakat modern, termasuk budaya dengar dan budaya lisan dikalangan masyarakat Indonesia dianggap menjadi penyebab rendahnya minat dan bahkan budaya baca Indonesia.<sup>10</sup> Kemajuan teknologi berperan dalam membentuk pengetahuan anak mengenai budaya lokal, tetapi tidak semua orang tua mengarahkan anaknya untuk mengenali kebudayaan Indonesia seperti mengenalkan cerita rakyat yang berkembang di daerahnya. Bercerita dan mendongeng semakin jarang dilakukan oleh orang tua sehingga anak kurang pengetahuan mengenai cerita rakyat yang ada di daerahnya.<sup>11</sup> Hal tersebut karena tidak banyak yang mau mempelajari kebudayaan daerahnya karena anggapan tidak mengikuti jaman atau kuno. Piaget menyebutkan anak – anak pada rentang usia 6-12 tahun adalah mereka yang berada pada tahap operasional konkret, terutama pada usia 6-8 tahun. Anak-anak pada rentang usia ini lebih mudah mempelajari segala sesuatu secara konkret.<sup>12</sup> Anak yang diajarkan kebudayaan dengan kearifan lokal sejak dini diharapkan memiliki jiwa mencintai tanah air yang tertanam sejak dini, sebagai salah satu upaya melestarikan kebudayaan yang makin luntur karena pengaruh globalisasi.

Memanfaatkan kemajuan teknologi dalam penyampaian cerita rakyat menggunakan audiovisual kepada peserta didik

---

<sup>10</sup> Galuh Ayu Puspita, Irwansyah, “Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia studi kasus Pembaca E-book Melalui Aplikasi iPusnas”. *Bibliotika Journal*. Vol.2.no.1 (2018)

<sup>11</sup> Suprani, Nana Hendrapipta, “The Analysis Of Moral Message On Banten’s Folklore And its Learning Process Of Character Education Oriented At Grade Six SD Negeri Balaraja 2”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol.1.No.1 (Maret 2018), h.17

<sup>12</sup> Marisa dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), h.1.20

merupakan suatu pembaruan selain dengan bercerita secara konvensional. Penggunaan media dalam hal ini dapat menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan hanya mendiskripsikan.<sup>13</sup> Semua bentuk informasi yang disampaikan dalam cerita rakyat menggunakan Audio visual animasi merupakan perpaduan gambar, tulisan dan suara yang dikombinasikan untuk menyampaikan pengetahuan mengenai kebudayaan lokal khususnya Lampung. Pemanfaatan media pembelajaran secara nyata diarahkan untuk membentuk sikap baru dalam proses pembelajaran, kehadiran media Audio visual ini menjadikan guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber segala pengetahuan dan menjadikan peserta didik aktif dalam menggali pengetahuan sendiri.

Penggunaan alat audio visual seperti film bersuara ditunjukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga diharapkan anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekanya. Selain berfungsi sebagai hiburan, film juga dijadikan sarana untuk menyampaikan suatu informasi bagi audiennya.<sup>14</sup> Pemanfaatan media audio visual sebagai media mengenalkan cerita rakyat berbasis budaya lokal diperlukan, karena budaya sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai budaya.<sup>15</sup> agar peserta didik dapat mengenal dan mempelajari dan mengenal budaya dan kearifan lokal lewat cerita rakyat agar selalu lestari ditengah perkembangan teknologi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Marisa, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), h.1.7

<sup>14</sup> Firma Raen Kasih, "Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA", *Jurnal Tadris*, Vol.02, No.1 (2017), h. 42

<sup>15</sup> Zainal Aqib, Ahmad Amrullah, *Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h.49

1. Belum ada pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual animasi dalam mata pelajaran bahasa Lampung dalam bentuk video MP4.
2. Belum adanya pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan bahasa Lampung.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan cerita rakyat berbasis budaya lokal menggunakan media audio visual animasi?
2. Bagaimana kelayakan produk penelitian cerita rakyat berbasis budaya lokal berbasis audio visual?
3. Apakah penggunaan produk pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal menggunakan media audio visual animasi pada mata pelajaran bahasa Lampung dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pembelajaran bahasa Lampung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual.
3. Untuk mengetahui respon penggunaan produk pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual yang digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran.

## E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis  
Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Secara praktis  
Pengembangan diharapkan dapat mempermudah dalam menunjang pembelajaran mengenai cerita rakyat dan mengenalkan budaya lokal.
3. Bagi pendidik  
Produk ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peserta didik  
Peserta didik dapat menambah wawasan mengenai budaya lokal melalui cerita yang disajikan dalam bentuk audio visual.
5. Bagi penulis  
Untuk menambah pengetahuan dan dapat menjadi bekal sebagai seorang pendidik dikemudian hari.

## F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa audio visual cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa cerita rakyat berbasis budaya lokal yang dikemas dalam bentuk audio visual animasi dengan format MP4.
2. Produk yang dikembangkan ini memuat cerita Buaya Perompak cerita dari Tulang Bawang Lampung.
3. Cerita Buaya Perompak disajikan dalam dialog O, penggunaan dialog didasari pendidik menggunakan dialog O dalam proses pembelajaran..

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Konsep Pengembangan Model

Alur pemikiran penelitian, apapun jenis penelitiannya dimulai dari adanya permasalahan, yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti. Kesenjangan tersebut terjadi adanya kesenjangan itu peneliti mencari teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan melalui penelitian, yaitu mencari tahu tentang kemungkinan penyebab kondisi yang menjadi masalah itu.<sup>16</sup> Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.<sup>17</sup> Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut. Maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian yang mengacu pada model *ADDIE*, model ini meliputi: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*,<sup>18</sup> secara umum model penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1

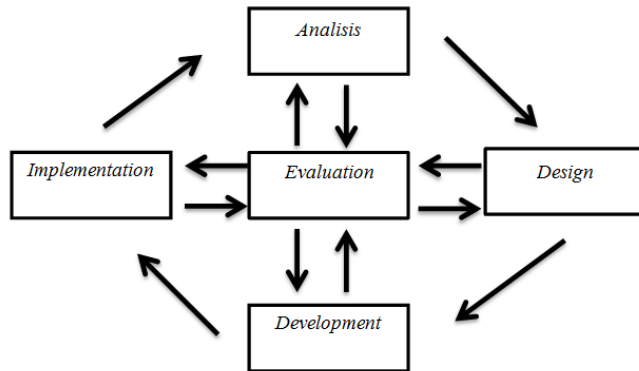
Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.

---

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 13.

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 407.

<sup>18</sup> M. Rusdi, *Penelitian Pengembangan Kependidikan: Konsep, prosedur dan sistematis Pengetahuan Baru* (Depok: Rajawali, 2018), h. 116.



Gambar 2.1

Langkah-langkah pengembangan menurut ADDIE<sup>19</sup>

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa digunakan.

### 1. *Analysis (Analisis)*

Tahapan analisis (*Analysis*) meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis kompetensi yang tuntutan kepada siswa.
- b. Melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait.
- c. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi

### 2. *Design (Perancangan)*

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut.

- a. Untuk siapa pembelajaran dirancang?

<sup>19</sup> *Ibid.*, h 119.



b. Kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari?

c. Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik ?.

Pertanyaan tersebut mengacu pada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu siswa, tujuan, metode dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.<sup>20</sup>

### 3. *Development (Pengembangan)*

Tahapan ini merupakan proses dimana segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penyusunan skrip cerita rakyat buaya perompak, *modeling* diawali dengan pembuatan model dari masing-masing objek dan mendesain karakteristik dari bentuk tampilan dan tampilan dari objek, *animation* gambar yang telah modelnya selanjutnya membuat animasi dengan bantuan software yang membantu membuat pergerakan objek, *rendering* adalah tahap akhir yang dilakukan sebagai hasil akhir dimana setelah objek dibuat (*modeling*) dan kemudian diberikan animasi, selanjutnya di-rendera setiap frame, yang kemudian digabungkan bersama-sama ke dalam file yang dapat dijalankan pada format MP4. Tanggapan dan saran dari para pakar terhadap produk yang telah dibuat, ditulis pada lembar validasi yang telah disiapkan sebagai bahan untuk revisi. Hasil revisi yang sudah di

---

<sup>20</sup> Amir Hamzah, *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), h. 40



validasi ulang oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain selanjutnya dijadikan sebagai video animasi dan siap di terapkan.

#### **4. *Implementation (Penerapan)***

Tahap ini hasil pengembangan diuji cobakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dalam pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan apakah sudah menarik atau belum. Untuk uji coba produk dilakukan dengan 2 cara yaitu uji skala kecil dan uji coba skala besar. Setelah didapatkan data dari hasil angket responden siswa maka data tersebut diolah kemudian dianalisis untuk tahap evaluasi.

#### **5. *Evaluation (Evaluasi)***

Tahap ini proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

### **B. Acuan Teoritik**

#### **1. Cerita Rakyat**

##### **a. Pengertian Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah suatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya diatas dasar untuk berhubungan sosial dengan orang lain.<sup>21</sup> Burhan Nurgiyanto menyatakan cerita rakyat merupakan cerita yang telah mentradisi, tidak di ketahui kapan mulainya dan siap penciptanya dan dikisahkan secara turun temurun secara lisan.<sup>22</sup> Menurut Nurgiyantoro menyatakan cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang secara turun temurun melalui bahasa lisan.

---

<sup>21</sup> Gusnetti, Syofiani, Romi Isnanda, “Struktur dan Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Dasar Provinsi Sumatra Utara”, Vol.1, No.2 (Oktober 2015), h.184

<sup>22</sup> Ranggi Ramadhani Ilminisa, “Bentuk karakter anak melalui Folklor lisan kebudayaan lokal, *Jurnal pendidikan: Teori dan pengembangan*”, Vol.01 No.6 (Juni 2016), h.997

Cerita rakyat yang biasanya diceritakan oleh orang dari mulut kemulut yang telah menjadi suatu hal umum di dalam kehidupan sehari-hari.

Barone mengemukakan terkait dengan cerita rakyat yang merupakan bagian dari sastra tradisional. Cerita yang cenderung pendek dan jalan cerita atau peristiwanya sering kali memiliki karakter baik atau jahat. Selain itu, tokoh dalam cerita yang berupa binatang biasanya memiliki kesamaan karakter dengan manusia.<sup>23</sup> Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan, bahwa cerita rakyat merupakan cerita turun-temurun dari generasi ke generasi yang berisikan tentang kebudayaan dan terdapat nilai-nilai yang di ceritakan dengan tutur lisan.

## **b. Jenis-jenis Cerita Rakyat**

### **i. Mite**

Mite merupakan salah satu jenis karya sastra tentang cerita masa lampau yang dimiliki oleh bangsa-bangsa di dunia. Mitos dapat dipahami sebagai sebuah cerita yang berkaitan dengan dewa-dewa dan pahlawan bangsa, tentang kehidupan supernatural yang lain, juga sering mengandung bersifat pendewaan manusia atau manusia keturunan dewa. Mitos biasanya menampilkan cerita tentang kepahlawanan, asal usul alam, manusia atau bangsa yang dipahami mengandung sesuatu yang suci yang gaib. Kebenaran mitos sebenarnya dapat dipertanyakan.

### **ii. Legenda**

Danandjaya mengemukakan bahwa legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite, yang dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi

---

<sup>23</sup> Fitra Youpika, Darmiyati Zuchdi, "Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat suku Pasemah Bengkulu dan Relevansinya sebagai Materi Pembelajaran Sastra", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol.6 No.1 (April 2016), h.51

manusia yang ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan sering juga dibantu oleh makhluk gaib.

### iii. Dongeng

Menurut Danandjaja, dongen adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran moral yang mengandung nilai-nilai budi pekerti, atau bahkan sindiran. Sutjipto menyatakan dongen merupakan, suatu cerita fantasi yang kejadian-kejadiannya tidak benar-benar terjadi.<sup>24</sup> Dongen sering dianggap sebagai cerita mengenai peri. Dalam kenyataannya dongeng yang tidak mengenai peri, tetapi mengenaikesuatu yang wajar. Didalam bahasa inggris dongeng disebut dengan folklore.

### c. Fungsi Cerita Rakyat

Setiap cerita rakyat mempunyai fungsi serta tujuan yang hendak disampaikan kepada masyarakatnya. Fungsi dan tujuan tersebut dapat berbeda-beda sesuai<sup>26</sup> dengan pandangan masyarakat, alam dan lingkungannya. Atmazaki mengemukakan terdapat empat fungsi cerita, yakni sebagai berikut:

- i. Cerita dapat mencerminkan angan-angan kelompok.
- ii. Cerita rakyat digunakan sebagai pengesahan pungutan suatu adat kebiasaan kelompok pranata-pranata yang merupakan lembaga kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.
- iii. Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengendali sosial atau sebagai contoh alat pengawasan agar norma-norma masyarakat dapat dipatuhi.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> La Ode Gusal, "Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara". *Jurnal Humanika*. Vol.3 No.15 (Desember 2015), h.9

<sup>25</sup> Eram Putra Pratama, " Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Tolaki Oheo dan Onggabo". *Jurnal Humanika*, Vol.16 (Maret, 2016), h.3

- iv. Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai pendidikan budi pekerti kepada anak-anak atau sebagai tuntunan dalam kehidupan.

## 2. Kebudayaan lokal

### a. Pengertian kebudayaan lokal

Penggunaan istilah “kebudayaan” dapat dikatakan longgar dan pengertiannya pun berganda (*ambiguous*), yaitu mulai cakupan pengertian yang sempit hingga cakupan yang sangat luar biasa luas. Secara etimologis, kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, *buddhayah* bentuk jamak dari kata *buddi* yang berarti akal atau budi. Menurut ahli budaya, kata budaya merupakan gabungan dari dua kata, yaitu budi dan daya, Budi mengandung makna akal, pikiran, paham, pendapat, ikhtiar, perasaan dan daya mengandung makna tenaga, kekuatan, kesanggupan. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi selagi pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.<sup>26</sup> Dapat dikatakan bahwa kebudayaan berkenaan tentang hal yang berkaitan dengan prilaku dan pola fikir.

Kebudayaan lokal merupakan sebuah ungkapan budaya yang khas, didalamnya terkandung tata nilai, etika, norma, aturan dan ketrampilan suatu komunitas dalam memenuhi tantangan keberlangsungan hidupnya. Istilah kearifan lokal (*local wisdom*) dalam kajian budaya sering disebut juga pengetahuan setempat (*local knowledge*) ataupun kecerdasan setempat (*local genius*). Menurut Keraf kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta ada kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku

---

<sup>26</sup> Sulasman, Setia Gumilar, *Teori-Teori Kebudayaan dari Teori Hingga Aplikasi*, (Bandung:Pustaka Setia,2018), h.18

manusia dalam kehidupan.<sup>27</sup> Kebudayaan merupakan pengalaman panjang yang menjadi petunjuk perilaku seseorang yang tidak lepas dari lingkungan yang dimanis, lentur, terbuka dan senantiasa menyesuaikan dengan zaman.

Definisi-definisi di atas mewakili pandangan yang melihat kebudayaan dalam sudut pandang yang berbeda yang mewakili pandangan yang melihat kebudayaan sebagai pemilik wilayah cakupan yang amat luas, sekaligus memandang kebudayaan sebagai sistem besar, fungsional dan menjadi penentu bagi seluruh aspek kehidupan sosial. Kebudayaan adalah segala hal yang tercermin dalam realitas apa adanya di masyarakat. Dengan semikian, dalam pengertian luas kebudayaan adalah makna, nilai, adat, ide dan simbol yang relatif.

#### **b. Fungsi dan Ciri Kearifan Lokal**

Fungsi kearifan lokal adalah sebagai berikut:

- i. Sebagai penanda identitas sebuah komunitas”
- ii. Sebagai elemen perekat lintas warga, lintas agama, dan kepercayaan.
- iii. Memberikan warna kebersamaan bagi seluruh komunitas.
- iv. Menambah pola pikir dan hubungan timbal balik antara individu dengan kelompok.
- v. Sebagai pendorong terbangunnya kebersamaan.

Ciri-ciri kearifan lokal sebagai berikut :

- i. Mampu bertahan terhadap budaya luar
- ii. Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar
- iii. Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
- iv. Mempunyai kemampuan mengendalikan

---

<sup>27</sup> Suswandi, *Kearifan Lokal Etnik Betawi*, (Jakarta: Pustaka pelajar, 2017), h.31-32

- v. Mampu memberi arah pada perkembangan budaya.<sup>28</sup>

### c. Wujud dan Unsur Kebudayaan

Konsep kebudayaan dapat dilihat dari dua sisi yaitu, konsep kebudayaan bersifat materialistis dan bersifat idealistis yang memandang semua fenomena eksternal sebagai wujud sistem internal. Menurut J.J Hoenigman wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- i. Gagasan atau wujud ideal  
Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, tidak dapat disentuh atau diraba. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala atau alam pikiran warga masyarakat. Meliputi nilai, norma, falsafah dan kepercayaan religius, sentimen, kaidah, etnis, pengetahuan dan wawasan tentang dunia, etos dan semacamnya.
- ii. Aktivitas atau tindakan  
Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Sebagai perwujudan gagasan dalam kebudayaan, aktivitas atau perilaku dibagi menjadi perilaku verbal berupa lisan dan tulisan dan nonverbal berupa artefak dan alam. Wujud perilaku sering berbentuk sistem sosial.
- iii. Artefak atau karya  
Artefak adalah wujud kebudayaan fisik berupa hasil dari aktivitas perbuatan dan karya semua manusia dalam masyarakat, berupa benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat,

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, h.37-38

didokumentasikan, serta sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.

Unsur-unsur merupakan suatu unsur yang luas dapat pula diperinci kedalam unsur-unsur yang khusus. Para sarjana antropologi yang biasa menanggapi suatu kebudayaan misalnya kebudayaan Minangkabau, kebudayaan Bali, atau kebudayaan lain sebagai keseluruhan itu kedalam unsur-unsur besar di sebut unsur-unsur universal. Dalam sebuah karangan berjudul *Universal Categories of Culture* terdapat tujuh unsur yang dapat kita sebut sebagai pokok dari tiap kebudayaan di dunia yaitu:

- i. Bahasa
- ii. Sistem pengetahuan
- iii. Organisasi sosial
- iv. Sistem peralatan hidup dan teknologi
- v. Sistem religi
- vi. Kesenian.<sup>29</sup>

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.<sup>30</sup> Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media belajar. Secara

---

<sup>29</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta:Renika Cipta,2015), h.164

<sup>30</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers,2015), h.3



khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne dan Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, gambar, grafik, televisi dan komputer. Alat pendidikan adalah sesuatu yang membantu terlaksananya pendidikan di dalam mencapainya baik berupa benda atau bukan benda.<sup>31</sup> National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.<sup>32</sup> Yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik. Media yang baik dan benar sangat mempengaruhi tercapainya indikator penilaian dan pemahaman dan penguasaan materi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik.

sebagaimana firman Alloh SWT dalam surah An-Nahl ayat 78:

وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (٧٨)

Artinya : *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl:78)*

<sup>31</sup> Ali Mufron, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2015),

<sup>32</sup> *Ibid.*, h.4



## **b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu sebagai berikut :

- i. Menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapat pembelajaran dari satu sumber.
- ii. Meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berfikir, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan konkrit terutama melalui gambar hidup, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.<sup>33</sup>
- iii. Peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar, siswa melakukan aktivitas lebih banyak selain mendengarkan uraian guru, siswa juga melakukan aktivitas mengamati, menstimulasi, mendemonstrasikan, dan sebagainya.<sup>34</sup>

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan dan menggali minat, potensi yang dimiliki oleh peserta didik. meningkatkan motivasi dan peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran. Menjadikan pembelajaran tidak terpacu terhadap pendidik sebagai sumber, tetapi media juga di manfaatkan sebagai sumber belajar siswa sebagai metode alternatif dalam pelajar. Dengan melibatkan peserta didik diharapkan menyimpulkan pengalaman berharga yang dijadikan dasar-dasar konkrit peserta didik dalam memahami materi. Media juga mendajikan siswa tidak hanya terpacu terhadap satu sumber belajar. Disamping hal tersebut media pelajaran

---

<sup>33</sup> Anjar Purba Asmara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid", *Jurnal Didaktika*, Vol.15, No.2, (Februari 2015), h.156

<sup>34</sup> Djamilah Sudjana, "Kartun Kation-Anion sebagai Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas (SMA)". *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Edisi 2. No.1 (Januari 2015), h.24

juga memiliki fungsi yang penting terhadap proses pembelajaran diantaranya yaitu :

- i. Membantu memudahkan belajar siswa dan memudahkan pengajaran bagi guru.
- ii. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret).
- iii. Menarik perhatian siswa lebih besar, sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran.
- iv. Semua panca indra yang dimiliki masing-masing murid dapat diaktifkan.
- v. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.<sup>35</sup>

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media berdasarkan perkembangan teknologi dikelompokkan dalam empat jenis yaitu:

#### 1) Media Hasil Teknologi Cetak<sup>35</sup>

Merupakan sebuah cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.<sup>36</sup>

#### 2) Media Hasil Teknologi Audiovisual

Cara menghasilkan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.<sup>37</sup>

#### 3) Media Hasil Teknologi Yang Berdasarkan Komputer

---

<sup>35</sup> Ali Mufron, *Op.Cit.* h.112

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.31-

<sup>37</sup> *Ibid.*

Pemerolehan dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Berbeda dengan media yang lain karena informasi materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

#### 4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak Dan Komputer

Cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:

##### 1) Media Auditif

Media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringin hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

##### 2) Media Visual

Media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ada yang menampilkan gambar diam seperti *film Strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

##### 3) Media Audiovisual

Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, media ini dibagi menjadi kedalam media audiovisual diam dan audiovisual gerak, audiovisual murni, audiovisual tidak murni.

Beragamnya jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran memiliki karakter, pemerolehan, dan cara penyampaian yang berbeda-beda serta manfaat yang berbeda pula bagi peserta didik. Seorang pendidik

diharapkan mampu memahami karakteristik dari masing-masing media sebelum menggunakan dalam proses pembelajaran sehingga media yang digunakan akan bernilai positif bagi pendidik itu sendiri serta peserta didik secara nyata. Serta media yang digunakan tidak menghambat proses pembelajaran.

#### **d. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media**

Pembelajaran menggunakan media hendaknya mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Drs. Sudirman N. Mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibagi kedalam tiga kategori sebagai berikut:

##### **i. Tujuan pemilihan**

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum.

##### **ii. Karakteristik Media Pengajaran**

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

##### **iii. Alternatif pilihan**

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Pendidik bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

#### **4. Media Audiovisual**

##### **a. Pengertian Media Audiovisual**

Menurut Ronal Anderson, media audiovisual adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*) yang dituangkan dalam

pita video (*video tape*).<sup>38</sup> Bahan ajar audio merupakan salah satu jenis bahan ajar non cetak yang didalamnya megandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung yang dapat dimainkan atau diperdengarkan oleh pendidik kepada peserta didik guna membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu.<sup>39</sup> Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua media auditif dan visual. Media ini dibagi kedalam :

- 1) Media Audiovisual diam  
Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara film, rangkai suara, dan letak suara.
- 2) Audiovisual gerak  
Yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film<sup>38</sup> suara dan *video-cassette*.
- 3) Audiovisual murni  
Yakni unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*, film gerak berguara, televisi, dan video.
- 4) Audiovisual tidak murni  
Yaitu unsur suara da unsur gambarnya berasal dari sumber berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slides proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.

---

<sup>38</sup> Mursyid Kasmir Naserly, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Latihan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris", *Jurnal Akrib Juara*, Vol.3, No.4 (November 2018), h.110

<sup>39</sup> Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Prenadamedia Group, 2018), h.71

## 5. Animasi

### a. Pengertian Animasi

Kata animasi pada zaman dahulu sering bermakna film kartun dengan cerita yang lucu yang dibuat untuk anak – anak. Kata animasi berasal dari bahasa Inggris *animate* yang asal katanya dari bahasa latin *animare* yang artinya menghidupkan, mengisi dengan kehidupan, membuat menjadi hidup atau memberikan nyawa.<sup>40</sup> Dalam *Oxford Dectionary* akar kata naimasi adalah anima yang berarti jiwa yang hidup. Animasi adalah teknik memotret gambar atau posisi suatu objek untuk menciptakan ilusi gerakan secara terus-menerus.<sup>41</sup> Video animasi merupakan gambar tetap yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera.<sup>42</sup> Dari semua itu, animasi dapat diartikan keadaan yang penuh dengan semangat hidup atau aktif yang didapatkan dari teknik memotret atau mengambil gambar untuk mencipkakan ilusi gerakan dalam film yang ditampilkan secara berutuan menggunakan teknik manipulasi gambar elektronok dengan tujuan membuat gambar bergerak.

### b. Jenis- Jenis Animasi

Ada beberapa pendapat yang menyebutkan kategori animasi, ada yang berdasarkan cara atau teknik membuatnya ada yang berdasarkan hasilnya dan ada pula yang berdasarkan medianya. Secara teknis pembuatan animasi digolongkan dalam :

- 1) Animasi tradisional: animasi tradisional atau disebut juga dengan sel atau gambar tangan untuk menciptakan ilusi gerak yang prosesnya telah dilakukan sejak abad ke-20. Gambar animator desalin

---

<sup>40</sup> Winda Wibawanto. *Desain dan Pemograman Multimedia pembelajaran ineraktif*,(Jakarta: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), h.97

<sup>41</sup> Yulyani, Michael Yosep Ricky, Violitta Yasmaya, *Digital Multimedia*, (Jakarta : Widia Inovasi Nusantara, 2015), h.97

<sup>42</sup> Iseu Syntia Permatasari, Nana Hendracipta, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”, *Jurnal Terampil*, Vol.6 No.1 (Juni 2019), h,37

atau difotocopi ke lembaran transparan yang disebut sel atau media seluloid kemudian difoto satu persatu bersama latar belakangnya untuk dijadikan film bergerak.

- 2) Animasi gerak-henti (*stop motion*): digunakan untuk mendeskripsikan animasi yang dibuat dengan memanipulasi objek nyata yang biasanya terbuat dari tanah liat atau *clay*, plastik, dan material lainnya, dengan memotretnya semua frame satu persatu kemudian digabungkan untuk membuat ilusi gerak.
- 3) Animasi komputer: teknik pembuatannya sendiri bisa bermacam-macam. Faktor utama yang memasukkan suatu animasi kedalam golongan ini adalah jika karya itu dibuat secara digital melalui komputer. Animasi komputer menggunakan sebuah *software* dan teknik yang sesuai.

Berdasarkan nilai akhir dikelompokkan menjadi tiga yaitu : dua dimensi, animasi tiga dimensi dan animasi gerak henti. Dan berdasarkan media penayangannya animasi dibagi sebagai: animasi film layar lebar, animasi serial televisi, animasi iklan, animasi web dan animasi game.<sup>43</sup> Animasi ini biasa ditemui diberbagai siaran televisi sebagai tontonan untuk anak dibawah bimbingan orang tua. Berbagai jenis animasi telah tersebar luar dengan kemajuan teknologi yang kian pesat. Animasi tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran anak karena tampilan yang menarik bukan hanya gambar tetapi juga dengan gerak yang bergaram.

---

<sup>43</sup> Faizal Rochman dkk, *Rencana pengembanagn Animasi Nasionaln 2015-2019*, (Jakarta: PT Republik Solusi, 2015), h.4



## 6. Penelitian yang Relevan

Sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audiovisual animasi pada mata pelajaran bahasa lampung diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Kusmayadi, Imam Suyitno, Maryaeni dengan judul, *“Pengembangan Multimedia Cerita Rakyat Sebagai Penumbuh Karakter Siswa”*.<sup>44</sup> Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan multimedia apresiasi cerita rakyat bermuatan pendidikan karakter untuk siswa SMP Kelas VII. Persamaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu melakukan pengembangan cerita rakyat dengan perbedaan hasil penelitian, peneliti sebelumnya menguji kelayakan sedangkan penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media audiovisual animasi cerita rakyat.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Fatimah dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penunjang Gerakan Literasi”*.<sup>45</sup> Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan buku kumpulan cerita rakyat bima NTB penunjang literasi yang dapat digunakan sebagai penunjang literasi untuk anak anak SD. Pesamaan dari penelitian ini yaitu pengembangan cerita rakyat yang berbasis budaya lokal. Perbedaannya adalah hasil dari penelitian yang sebelumnya berupa buku sedangkan

---

<sup>44</sup> Kusmayadi, Imam Suyitno, Maryaeni, “Pengembangan Multimedia Cerita Rakyat Sebagai Penumbuh Karakter Siswa”. *Jurnal Pendidikan*, Vol.2 No.7 (Juli 2017), h.902

<sup>45</sup> Nunung Fatimah, “Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Budaya Lokal Sebagai Penunjang Gerakan Literasi”. *Jurnal Nosi*, Vol.5 No.3 (2017)

penelitian ini berupa media audiovisual animasi berbasis kebudayaan Lampung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dita Ardastia dengan judul *“Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker”*.<sup>46</sup> Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk kompilasi cerita rakyat Lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker. Perbedaannya adalah hasil dari penelitian yang sebelumnya berupa kompilasi cerita rakyat lampung dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker sedangkan penelitian ini berupa media audiovisual berbentuk animasi.

Pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yang berkaitan dengan beberapa penelitian yang relevan diatas yaitu yang berjudul *“Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung”*

---

<sup>46</sup> Dita Ardastia, *“Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker”* (Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2019)

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2017
- Aqib, Zainal. Ahmad Amrulllah. *Pedoman Pendidikan budaya dan Karakter bangsa*. Yogyakarta: Gava Media, 2017
- Hasan Sastra Negara. *Konsep Dasar Matematika*. Bandar Lampung: AURA, 2015.
- Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Ismawati, Esti. Faraz Umayu. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2017
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Renika Cipta, 2015
- Marisa dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017
- M. Rusdi. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Mufron, Ali. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2015.
- Mulyasa, H.E. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Prastowo, Andi. *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar*. Yogyakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Rochman ,Faizal. dkk. *Rencana pengembanagn Animasi Nasionaln 2015-2019*. Jakarta: PT Republik Solusi, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2017

Sulasman. Gumilar, Setia. *Teori-Teori Kebudayaan dari Teori Hingga Aplikasi*. Bandung:Pustaka Setia, 2018.

Suswandi. *Kearifan Lokal Etnik Betawi*. Jakarta: Pustaka pelajar, 2017.

Wibawanto, Winda. *Desain dan Pemograman Multimedia pembelajaran ineraktif*. Jakarta: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Yulyani. Michael Yosep Ricky. Yasmaya, Violitta. *Digital Multimedia*. Jakarta : Widia Inovasi Nusantara, 2015.

Asmara, Anjar Purba. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid”. *Jurnal Didaktika*. Vol.15, No.2, Februari 2015.

Dita Ardistia. “*Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*”. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2019.

Faisol. Kiptiyah, Binti Mariatul. “Kearifan Lokal Dalam Cerita Sebagai Media Pendidikan Karakter untuk Mmembentuk Literasi Moral Siswa”. *Bibliotika Journal*, Vol.1.No.2, 2017.

Firma Raen Kasih. “Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA”. *Jurnal Tadris*. Vol.02, No.1, 2017.

Fitra Youpika. Zuchdi, Darmiyati. “Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat suku Pasemah Bengkulu dan Relevansinya sebagai Materi Pembelajaran Sastra”. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol.6 No.1, April 2016.

Galuh Ayu Puspita. Irwansyah. “Pergeseran Budaya Baca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia studi

kasus Pembaca E-book Melalui Aplikasi iPusnas”. *Bibliotika Journal*. Vol.2.no.1, 2018.

Gusal, La Ode. “Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara”. *Jurnal Humanika*. Vol.3 No.15, Desember 2015.

Gusnetti. Syofiani. Romi Isnanda. “Struktur dan Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Dasar Provinsi Sumatra Utara”. *Jurnal Gramatika*. Vol.1. No.2, Oktober 2015

Iseu Syntia Permatasari. Nana Hendracipta. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”. *Jurnal Terampil*. Vol.6 No.1, Juni 2019

Kusmayadi. Suyitno, Imam, Maryaeni. “Pengembangan Multimedia Cerita Rakyat Sebagai Penumbuh Karakter Siswa”. *Jurnal Pendidikan*. Vol.2 No.7, Juli 2017.

Naserly, Mursyid Kasmir. “Pemanfaatan Video Sebagai Media Latihan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris”. *Jurnal Akrab Juara*, Vol.3, No.4, November 2018.

Nunung Fatimah. “Pengembangan Buku Cerita Rakyat Bima Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penunjang Gerakan Literasi”. *Nosi Journal*, Vol.5.No.3, Februari 2017.

Nurul Hidayah. “Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. *Jurnal Terampil*, Vol.2. No.2, Desember 2015

Pratama, Eram Putra. “ Nilai-nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Tolaki Oheo dan Onggabo”. *Jurnal Humanika*. Vol.16, Maret, 2016.

Ranggi Ramadhani Iminisa. “Bentuk karakter anak melalui Folkor lisan kebudayaan lokal, *Jurnal pendidikan*. Vol.01 No.6, Juni 2016.

Sudjana, Djamilah. "Kartun Kation-Anion sebagai Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas (SMA)". *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Edisi 2. No.1, Januari 2015.

Suprani. Nana Hendracipta. "The Analysis Of Moral Message On Banten's Folklore And its Learning Proses Of Character Education Oriented At Grade Six SD Negeri Balaraja 2". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol.1.No.1, Maret 2018.

Kusumawati, Wawancara penulis dengan guru, MIN 1 Bandar Lampung, Bandar Lampung, 29 November 2019

Fadila, Wawancara penulis dengan guru, MIN 1 Bandar Lampung, Bandar Lampung

